INHALT

1) EINFÜHRUNG

VirtualDJ 6 LE TC ist eine zweckbestimmte und maßgeschneiderte Version von VirtualDJ, entwickelt von Atomix Productions, für Hercules DeeJay TRIM 4&6 und timecoded CDs und/oder Schallplatten. Atomix Productions und dessen Lieferanten halten alle Rechte am geistigen Eigentum dieser Software.

Wenn Sie VirtualDJ 6 LE TC zum ersten Mal starten, werden Sie gebeten eine Seriennummer einzugeben.

Diese Seriennummer finden Sie auf dem Umschlag Ihrer Installations-CD. Diese Seriennummer gehört zu Ihnen: Sie können diese nicht ändern und Sie dürfen sie auch keinem anderen Nutzer von VirtualDJ mitteilen, resp. gemeinsam nutzen, da Sie ansonsten nicht in der Lage sind sich auf der VirtualDJ Website zu registrieren, um auf VirtualDJ Service-Updates, Plug-ins oder Upgrades zugreifen zu können. Bewahren Sie die Installations-CD und den CD-Umschlag an einem sicheren Ort auf, da Sie die Seriennummer und die Installations-CD benötigen, wenn Sie Ihr System neu aufsetzen müssen oder einen Computerwechsel vornehmen. Das Seriennummernformat ist: xxxx-xxxx-xxxxx / TRIM.

Willkommen zu VirtualDJ 6 LE TC

Diese leistungsstarke DJ-Mixingsoftware ist an Ihre Hercules DeeJay TRIM 4&6 angepasst, bietet sofortigen Zugriff auf Scratchingfunktionen und ist zusammen mit der Hardware tief in die Umgebungen von Windows XP®, Vista®, 7™ und Mac OS® eingebunden.

Diese zweckbestimmte Version von VirtualDJ erfordert eine an den USB-Port des Computers angeschlossene und installierte Hercules DeeJay TRIM 4&6. Daher muß die Hercules DeeJay TRIM 4&6 an den USB-Port des Computers angeschlossen und installiert sein, bevor Sie VirtualDJ 6 LE TC ausführen.

Bei Windows XP, Vista und 7: Wenn Sie das Hercules DeeJay TRIM 4&6 Icon in Ihrer Taskbar ohne rotes X sehen, ist das Audiointerface ordnungsgemäß verbunden und wird erkannt.

Wenn Sie das Hercules DeeJay TRIM 4&6 Icon in Ihrer Taskbar mit einem roten X darüber , sehen, bedeutet dies, daß Ihr Controller von keinem USB-Port Ihres PCs erkannt wurde. In diesem Fall können Sie VirtualDJ 6 LE TC solange nicht ausführen, bis dieses rote X verschwindet.

2) SYSTEMANFORDERUNGEN

a) PC

- Desktop/Laptop PC mit Intel Pentium 4 / Athlon 2 GHz Prozessor oder höher
- 2 GB RAM

- Betriebssystem: Microsoft Windows XP, Vista oder 7
- USB 2.0 Port (Hochgeschwindigkeitsport)
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- 24-bit, 1024x768 Bildauflösung oder höher

b) Mac

- Desktop/Laptop Mac mit 2 GHz Prozessor oder höher
- 2 GB RAM
- Betriebssystem: Mac OS 10.4, 10.5 oder 10.6
- USB 2.0 Port (Hochgeschwindigkeitsport)
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- 24-bit, 1024x768 Bildauflösung oder höher

3) HARDWARE-EINRICHTUNG

a) Timecode-Konfigurationen

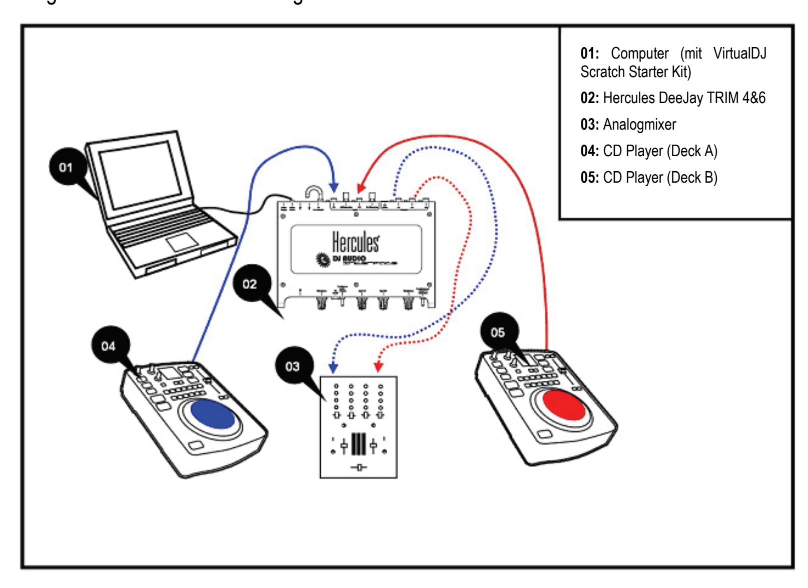
Es sind zwei verschiedene Timecode-Konfigurationen möglich: mit CD Playern und mit Turntables.

i) Konfiguration mit timecoded CDs

Zwei timecoded CDs und 2 Audiokabel sind in Ihrem Paket enthalten, um Virtual DJ 6 LE TC ansteuern zu können.



Nachfolgend die Standardeinrichtung zum Mixen mit timecoded CDs:



1. Schließen Sie die DeeJay TRIM 4&6 mit dem USB-Kabel an Ihren Computer an.
2. Stellen Sie die beiden Phono-/Line-Schalter (für die Eingänge 1-2 und Eingänge 3-4) der DeeJay TRIM 4&6 auf die **Line-**Position.
3. Stellen Sie einen CD Player mit einem scratchfähigen Jogwheel LINKS neben Ihrem Mixer auf.

Nehmen Sie eins der beiden RCA Audiokabel (2 RCA auf 4 RCA) und:

- Stecken Sie die beiden RCA-Stecker des Kabels (mit der Bezeichnung **IN**) in die Stereoausgangsbuchsen des CD Players (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).
- Stecken Sie die beiden Ausgangsstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingangsbuchsen 1-2 an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).

Falls Ihr Mixer über zwei Stereoeingänge verfügt:

- Lassen Sie die beiden anderen Ausgangsstecker unverbunden.

Falls Ihr Mixer über vier Stereoeingänge verfügt:

- Stecken Sie die anderen beiden Ausgangstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingänge 3-4 (oder **Stereo 2**) des Mixers und nutzen diesen Kanal des Mixers nur, wenn Sie Audio-CDs abspielen (im Gegensatz zu timecoded CDs).

ENGLISH FRANÇAIS DEUTSCH NEDERLANDS ITALIANO ESPAÑOL

4. Stellen Sie einen CD Player mit einem scratchfähigen Jogwheel RECHTS neben Ihrem Mixer auf.

Nehmen Sie das andere RCA-Audiokabel (2 RCA auf 4 RCA) und:

- Stecken Sie die beiden RCA-Stecker des Kabels (mit der Bezeichnung **IN**) in die Stereoausgangsbuchsen des CD Players (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).
- Stecken Sie zwei der Ausgangsstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingänge 3-4 an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).

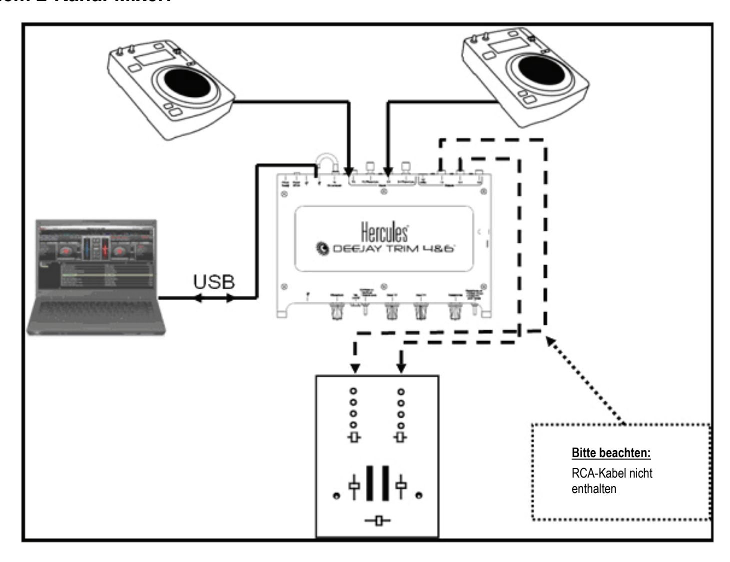
Falls Ihr Mixer über zwei Stereoeingänge verfügt:

- Lassen Sie die beiden anderen Ausgangsstecker unverbunden.

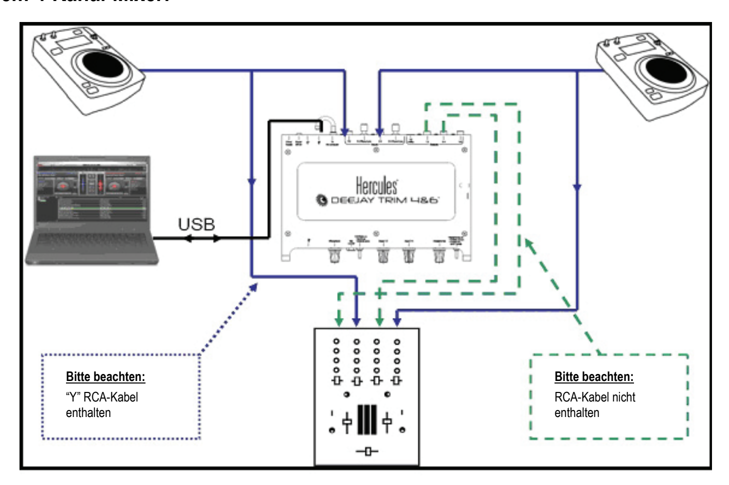
Falls Ihr Mixer über vier Stereoeingänge verfügt:

- Stecken Sie die anderen beiden Ausgangstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingänge 7-8 (oder **Stereo 4**) am Mixer und nutzen diesen Kanal des Mixers nur, wenn Sie Audio-CDs abspielen (im Gegensatz zu timecoded CDs).

Mit einem 2-Kanal-Mixer:



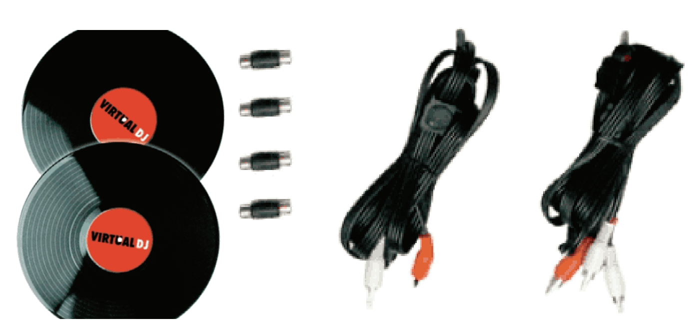
Mit einem 4-Kanal-Mixer:



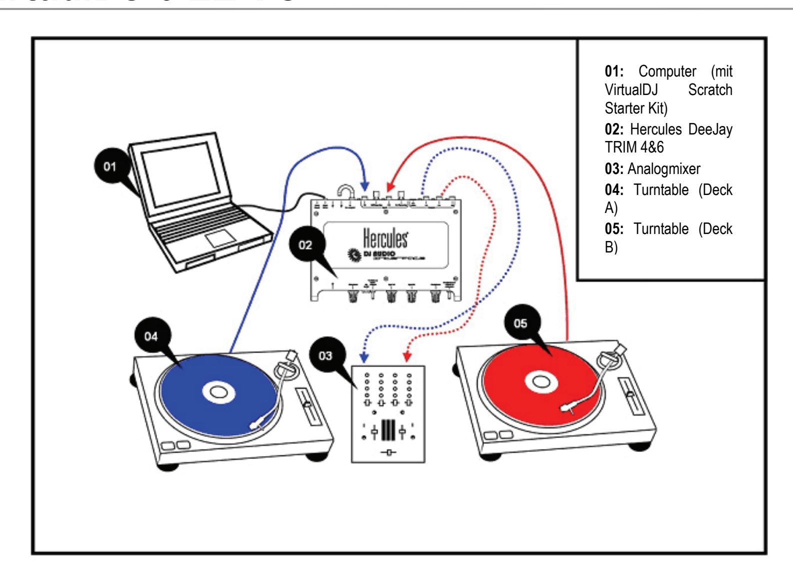
5. Verbinden Sie die Ausgänge 1-2 Ihrer DeeJay TRIM 4&6 mit den Mixereingängen 1-2 (Audiokabel nicht enthalten: Nehmen Sie das Kabel, das Sie normalerweise zum Anschluß Ihres linken CD Players an den Mixer nutzen).
6. Verbinden Sie die Ausgänge 3-4 Ihrer DeeJay TRIM 4&6 mit den Eingängen 3-4 (oder **Stereo 2**) an Ihrem Zweikanalstereomixer oder mit den Eingängen 5-6 (oder **Stereo 3**) an Ihrem Vierkanalstereomixer (Audiokabel nicht enthalten: Nehmen Sie das Kabel, das Sie normalerweise zum Anschluß Ihres rechten CD Players an den Mixer nutzen).

ii) Konfiguration von timecoded Schallplatten

Zwei timecoded Schallplatten sind in Ihrem Paket enthalten, um Virtual DJ 6 LE TC ansteuern zu können.



Nachfolgend die Standardeinrichtung zum Mixen mit timecoded Schallplatten:



1. Schließen Sie die Deejay TRIM 4&6 mit dem USB-Kabel an Ihren Computer an.
2. Sollten Ihre Turntables über zusätzliche Erdungskabel zu den rechten (roten) und linken (weiß) Steckern verfügen: Stellen Sie die beiden Phono-/Line-Schalter (für die Eingänge 1-2 und Eingänge 3-4) der DeeJay TRIM 4&6 auf die **Phono-**Position.

   Verfügen Ihre Turntables über kein Erdungskabel: Stellen Sie die beiden Phono-/Line-Schalter (für die Eingänge 1-2 und Eingänge 3-4) der DeeJay TRIM 4&6 auf die **Line**-Position.
3. Stellen Sie einen Turntable LINKS neben Ihrem Mixer auf.

<u>Falls Ihr Mixer über zwei Stereoeingänge verfügt</u>:

- Stecken Sie die beiden 2 RCA-Stecker des Audiokabels Ihres Turntables in die Eingangsbuchsen 1-2 an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).

<u>Falls Ihr Mixer über vier Stereoeingänge verfügt</u>:

Nehmen Sie eins der beiden RCA Audiokabel (2 RCA [mit der Bezeichnung **IN**] an 4 RCA [mit der Bezeichnung **OUT**]) und zwei (von vier) RCA-an-RCA Adapterbuchsen und:

- Verbinden Sie die beiden RCA-Eingangsstecker (mit der Bezeichnung **IN**) unter Nutzung der RCA-an-RCA Adapterbuchsen mit den Stereoausgangssteckern des Turntables (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).
- Stecken Sie zwei der Ausgangsstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingangsbuchsen 1-2 an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).

- Stecken Sie die anderen beiden Ausgangstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingänge 3-4 (oder **Stereo 2**) des Mixers und nutzen diesen Kanal des Mixers nur, wenn Sie Audio-Schallplatten auf Ihrem Turntable abspielen (im Gegensatz zu timecoded Schallplatten).

4. Stellen Sie einen Turntable RECHTS neben Ihrem Mixer auf.

<u>Falls Ihr Mixer über zwei Stereoeingänge verfügt</u>:

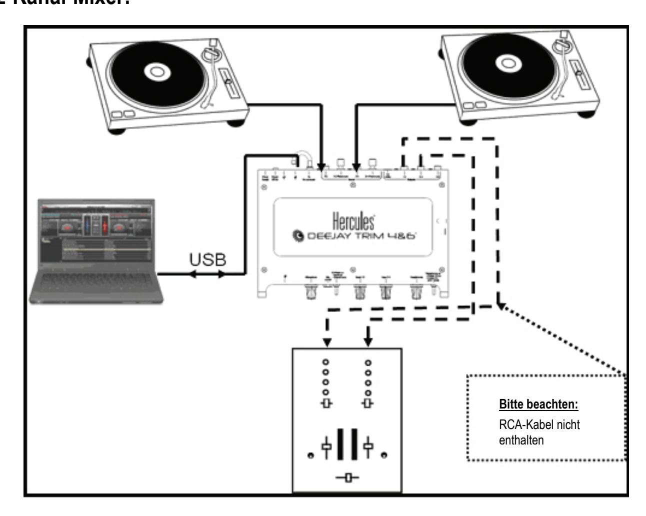
- Stecken Sie die beiden 2 RCA-Stecker des Audiokabels Ihres Turntables in die Eingangsbuchsen 3-4 an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).

<u>Falls Ihr Mixer über vier Stereoeingänge verfügt</u>:

Nehmen Sie das andere RCA-Audiokabel (2 RCA [mit der Bezeichnung **IN**] an 4 RCA [mit der Bezeichnung **OUT**]) und zwei (von vier) RCA-an-RCA Adapterbuchsen und:

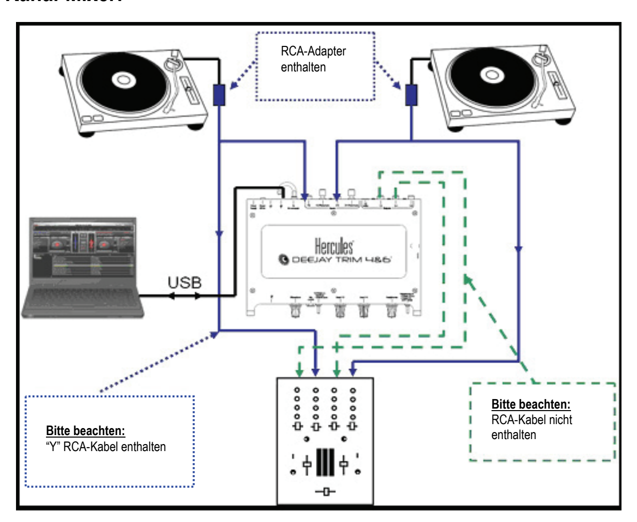
- Verbinden Sie die beiden RCA-Eingangsstecker (mit der Bezeichnung **IN**) unter Nutzung der RCA-an-RCA Adapterbuchsen mit den Stereoausgangssteckern des Turntables (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse).
- Stecken Sie zwei der Ausgangsstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingangsbuchsen 3-4 an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 (roter Stecker [rechter Kanal] in die rote Buchse, weißer Stecker [linker Kanal] in die weiße Buchse)).
- Stecken Sie die anderen beiden Ausgangstecker des Kabels (mit der Bezeichnung **OUT**) in die Eingänge 7-8 (oder **Stereo 4**) am Mixer und nutzen diesen Kanal des Mixers nur, wenn Sie Audio-Schallplatten auf Ihrem Turntable abspielen (im Gegensatz zu timecoded Schallplatten).

Mit einem 2-Kanal-Mixer:



ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
ITALIANO
ESPAÑOL

Mit einem 4-Kanal-Mixer:



5. Verbinden Sie die Ausgänge 1-2 Ihrer DeeJay TRIM 4&6 mit den Mixereingängen 1-2 (Audiokabel nicht enthalten).
6. Verbinden Sie die Ausgänge 3-4 Ihrer DeeJay TRIM 4&6 mit den Eingängen 3-4 an Ihrem Zweikanalstereomixer oder mit den Eingängen 5-6 an Ihrem Vierkanalstereomixer (Audiokabel nicht enthalten).

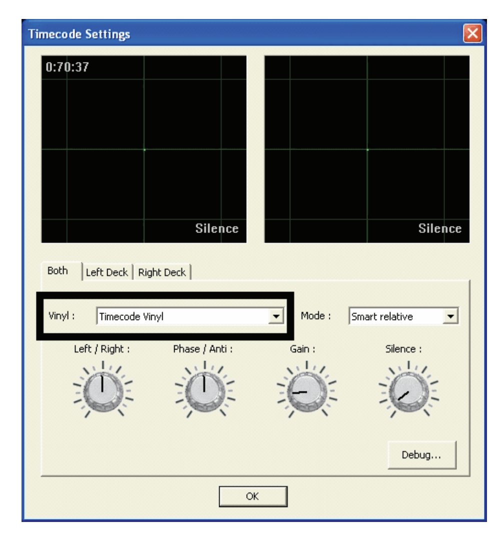
b) Konfiguration Timecode-Einstellungen

Wenn Sie Ihre CD Player/Turntables, den Mixer und die DeeJay TRIM 4&6 angeschlossen haben, können Sie die Software einrichten.

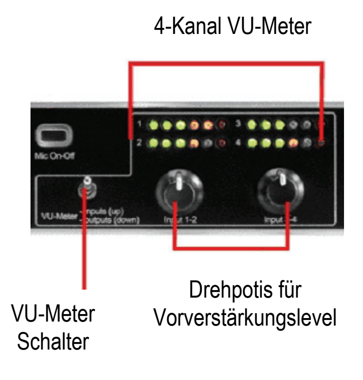
- Legen Sie eine timecoded CD in jeden CD Player oder eine timecoded Schallplatte auf jeden Turntable.
- Starten Sie VirtualDJ 6 LE TC und klicken auf den Button **SETUP**.



- Wählen Sie Ihr Timecode-Mediaformat (im **Vinyl** Feld): **Timecode CD** oder **Timecode Vinyl**.



- Drücken Sie Play auf Ihrem CD Player oder Turntable und regeln die Signalqualität.
- Vergewissern Sie sich, daß das Audioeingangssignal auf Ihrem Hercules DeeJay TRIM 4&6 ausreichend ist:

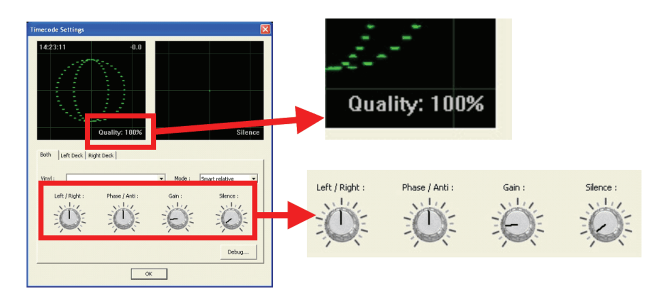


- Stellen Sie den VU-Meter Schalter an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 ein, um die Signalstärken für die Eingangskanäle anzuzeigen (obere Position).
- Falls das Eingangssignal über drei grüne LEDs in jeder Reihe der VU-Meter aufleuchtet – ohne das orange oder rote LEDs aufleuchten – haben Sie die perfekten Eingangssignale: Ändern Sie nichts.
- Falls das Eingangssignal zu schwach ist (weniger als drei grüne LEDs leuchten auf) oder zu hoch ist (die orangen oder roten LEDs leuchten auf), können Sie die Signalstärke durch

Regulieren der beiden Drehpotis für Vorverstärkungslevel vorn an Ihrer DeeJay TRIM 4&6 einregeln.

Falls das Level immer zu schwach oder zu hoch ist, vergewissern Sie sich, daß: Ihr CD Player oder Turntable wirklich eine timecoded CD oder Schallplatte abspielt, alle Audiokabel ordnungsgemäß verbunden sind und daß die **Line-/Phono-**Eingangsschalter Ihrer DeeJay TRIM 4&6 auf die richtigen Positionen gesetzt sind.

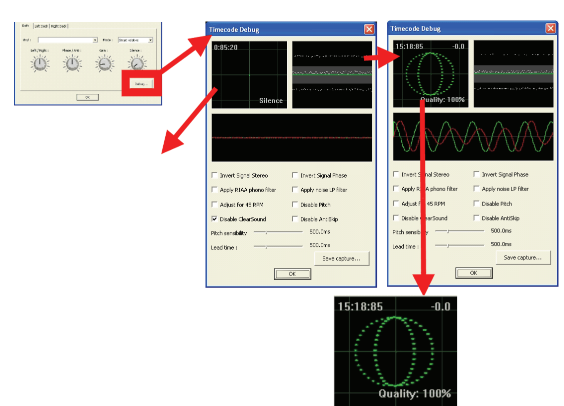
- Feineinstellen der Signalqualität mit den 4 Drehpotis in der VirtualDJ Software: **Left/Right**, **Phase/Anti**, **Gain**, **Silence**.



Wenn das Signal eine **Quality** von 100 % erreicht, klicken Sie auf **OK**.

i) Erweiterte Timecode-Einstellungen

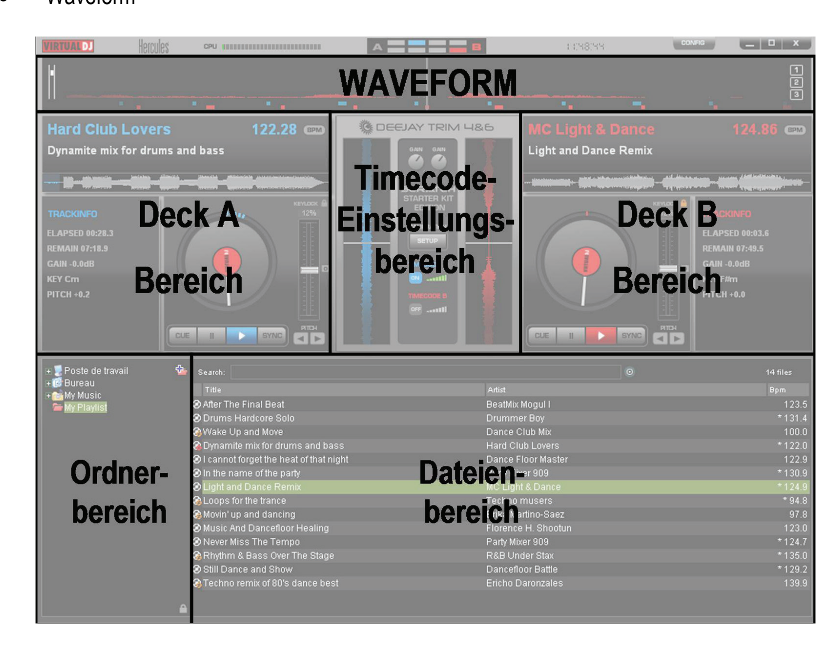
Falls Sie nicht in der Lage sein sollten mittels der oben ausgeführten Schritte eine Signalqualität von 100 % zu erreichen, müssen Sie auf den **Debug…** Button klicken (wie unten gezeigt) und versuchen die verschiedenen Einstellungen so einzuregeln, daß diese eine Signalqualität von 100 % erreichen.



4) VIRTUALDJ 6 LE TC ÜBERSICHT

Das VirtualDJ 6 LE TC Interface gliedert sich in 5 unterschiedliche Teilbereiche:

- Browser: Ordner- + Dateienbereich
- Deck A
- Timecode-Einstellungen
- Deck B
- Waveform



a) Browser: Ordner- + Dateienbereich



In diesem Teilbereich können Sie Ihren Computer- oder Ihr Netzwerklaufwerk durchsuchen, um die Audiodateien auszuwählen, die Sie auf ein Deck zum Mixen laden wollen. Der Browserbereich unterteilt sich in 2 Unterbereiche:

- **Ordnerbereich** (zur Linken): Der Bereich in dem Sie den Ordner, das Laufwerk, die Audio-CD, das Netzwerklaufwerk, einen iTunes-Ordner oder virtuellen Ordner (Playlist in VirtualDJ) auswählen,
- **Dateienbereich** (zur Rechten): In diesem Bereich wählen Sie den Musiktrack, den Sie auf jedes Deck des Players laden wollen, aus.

b) Deck A

Dies ist das virtuelle Deck zur Linken. Sie können:

- Musikdateien auf dieses Deck laden,
- Sich im Track bewegen,
- Die auf diesem Deck geladenen Musikdateien abspielen,
- Einen Cuepoint (ein Lesezeichen zum Speichern einer Position im Track) hinzufügen,
- Den Pitch (die Abspielgeschwindigkeit) verändern,
- Die BPM, die Pitchvariation, die vergangene und verbleibende Zeit prüfen.



1. Musiktag: Künstlername oben, Songname auf der zweiten Linie
2. Waveform-Übersicht (der weiße, vertikale Balken zeigt den Cuepoint an)
3. **BPM**-Zähler (125.16 BPM = 125.16 Beats Per Minute = Taktrate)
4. Virtuelle Disc: Nutzen Sie diese Disc zum Scratchen oder Musikdateien per Drag&Drop (Ziehen&Ablegen) auf diese zu laden
5. **Pitch-**Regler: Nach oben = langsamer / Mittig = Standardpitch / nach unten = schneller
6. Pitchbend (Tonhöhenverschiebung): nach links = Minus = langsamer / nach rechts = Plus = schneller
7. **SYNC** (= Beat-Match): Synchronisiert dieses Deck mit dem anderen Deck

8. Play
9. Pause
10. **CUE**: Setzt die Position des Cuepoints
11. **ELAPSED**: Verstrichene Zeit des Tracks
12. **REMAIN**: Verbleibende Zeit des Tracks
13. **GAIN**: Audioverstärkung des Tracks
14. **KEY**: Notenschlüssel = Tonart des Tracks
15. **PITCH**: Derzeitige Pitchvariation in %

c) Timecode-Einstellungen

Der mittlere Bereich umfasst die Einstellungen für:

- Timecode An/Aus,
- Gain.

Es gibt keinen Mixer im mittigen Bereich von VirtualDJ 6 LE TC, da VirtualDJ 6 LE TC zusammen mit einem Analogmixer benutzt wird, der einen Softwaremixer ersetzt.



1. **GAIN** auf Deck A: Stellen Sie die Audioverstärkung mit diesem Knopf ein (Ersehen Sie die Vorverstärkung dB im Deck B Bereich)
2. **GAIN** auf Deck B: Stellen Sie die Audioverstärkung mit diesem Knopf ein (Ersehen Sie die Vorverstärkung dB im Deck B Bereich)
3. Kalibrierungsmenü

4. Timecode An/Aus für Deck A: **ON** = Deck A mit einem externen Player steuern / **OFF** = Deck A mit dem Play Button in der VirtualDJ Software steuern
5. Timecode-Signalqualität für Deck A (falls Timecode durch **ON** aktiviert ist)
6. Timecode An/Aus für Deck B: **ON** = Deck B mit einem externen Player steuern / **OFF** = Deck B mit dem Play Button in der VirtualDJ Software steuern
7. Timecode-Signalqualität für Deck B (falls Timecode durch **ON** aktiviert ist)
8. Weißer, horizontaler Balken = derzeitige Position im Track auf Deck B
9. Waveform auf Deck B
10. Waveform auf Deck A
11. Weißer, horizontaler Balken = derzeitige Position im Track auf Deck A

d) Deck B

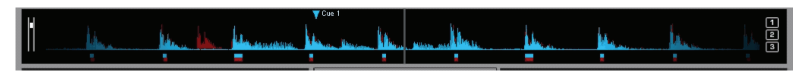
Dies ist das virtuelle Deck zur Rechten. Sie können:

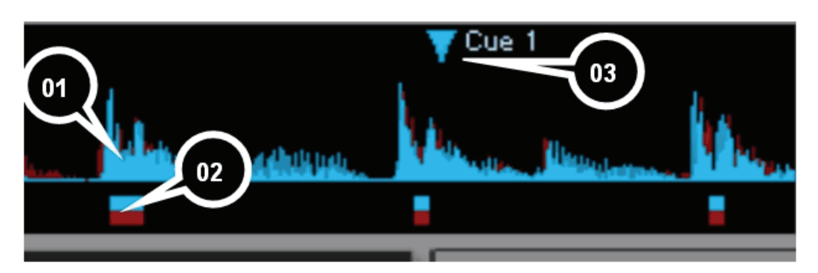
- Musikdateien auf dieses Deck laden,
- Sich innerhalb des Tracks bewegen,
- Die auf diesem Deck geladene Musikdatei abspielen,
- Einen Cuepoint (ein Lesezeichen zum Speichern einer Position im Track) hinzufügen,
- Den Pitch (die Abspielgeschwindigkeit) ändern,
- Die BPM, die Pitchvariation, die vergangene und verbleibende Zeit prüfen.



e) Waveform

Dieser Bereich zeigt zwei Waveformen (Wellenformen) an (eine in blau, eine in rot), jeweils für die beiden auf Deck A oder B geladenen Musikdateien.





1. Waveformen der beiden Audiotracks (blaue Waveform = Track auf dem linken Deck = Deck A / rote Waveform = Track auf dem rechten Deck = Deck B)
2. Beatmarker: Die unter den Waveformen stehenden Rechtecke und Quadrate zeigen die Beats in jedem Track an (Quadrat = Masterbeat (Haupttakt), Rechteck = Zwischenbeat (Zwischentakt). Demnach wird ein 4-Beatbereich mit einem Rechteck und drei Quadraten angezeigt: Blaue Formen für die blaue Waveform und rote Formen für die rote Waveform)
3. Cuepoint: Markierung im Track

5) ERSTER GEBRAUCH VON VIRTUALDJ 6 LE TC

a) Seriennummer

Wenn Sie VirtualDJ 6 LE TC zu ersten Mal starten, werden Sie gebeten eine Seriennummer einzugeben.

Diese Seriennummer finden Sie auf dem Umschlag Ihrer Installations-CD. Diese Seriennummer gehört zu Ihnen: Sie können diese nicht ändern und Sie dürfen sie auch keinem anderen Nutzer von VirtualDJ mitteilen, resp. gemeinsam nutzen, da Sie ansonsten nicht in der Lage sind sich auf der VirtualDJ Website zu registrieren, um auf VirtualDJ Service-Updates, Plug-ins oder Upgrades zugreifen zu können. Bewahren Sie die Installations-CD und den CD-Umschlag an einem sicheren Ort auf, da Sie die Seriennummer und die Installations-CD benötigen, wenn Sie Ihr System neu aufsetzen müssen oder einen Computerwechsel vornehmen. Das Seriennummerformat ist: xxxx-xxxx-xxxxx / TRIM.

b) Browserbereich

Wenn Sie VirtualDJ 6 LE TC zum ersten Mal ausführen, zeigt der Browserbereich keine Musikdateien an.



i) Ordnerbereich

Links neben dem Browserbereich können Sie die Ordner und die Laufwerke Ihres Computers sehen: Der aktive Ordner ist hervorgehoben.



1. Aktiver Ordner: hervorgehoben.
2. Andere Ordner: nicht hervorgehoben.
3. Grafischer Schieberegler, um sich durch die Liste zu bewegen.
4. Sperren/Entsperren: Sperren oder ensperren Sie die Aufteilung zwischen dem Ordnerbereich und dem Dateienbereich (falls das Schloss geöffnet ist, wird der Ordnerbereich erweitert und verbirgt den Dateienbereich).
5. Button zum Hinzufügen eines virtuellen Ordners (blaues Pluszeichen über einem roten Ordner):
   Sie können einen virtuellen Ordner erstellen (der eine Playliste ist), indem Sie auf den Button mit dem blauen Pluszeichen über rotem Ordner in der oberen Ecke des Ordnerbereiches klicken. Dieser virtuelle Ordner ist ein Verzeichnis zu dem Sie ausgewählte Musikdateien hinzufügen und sortieren können, ohne Änderung des aktuellen Speicherplatzes, in dem diese abgelegt sind.

ii) Dateienbereich

Der Dateienbereich zeigt den Inhalt des aktiven Ordners an.

iii) BPM-Rate (Beats Per Minute) Ihrer Musikdateien

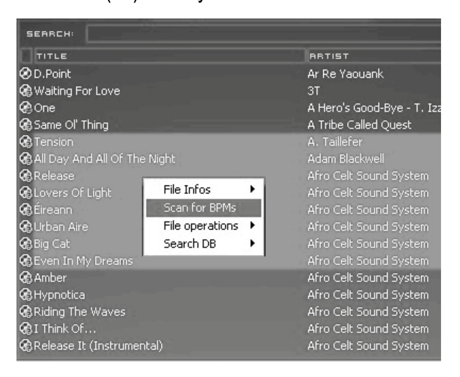
Die BPM-Rate ist die Anzahl der Beats Per Minute (Taktzahl) in der Musik und zeigt somit an, wie schnell die Musik ist:

- Eine BPM-Rate unter 85 ist langsam,

- Eine BPM-Rate über 130 ist schnell.

Analysieren Sie die BPM-Raten Ihrer Musikdateien
Wenn Sie sich zum ersten Mal Ihre Liste der Musikdateien in einer DJ-Softwareapplikation anzeigen lassen, ist die Beats-Per-Minute-Rate noch nicht errechnet: Wir empfehlen ausdrücklich, daß Sie alle Musikdateien, die Sie zukünftig zum Mixen nutzen wollen, vorher analysieren, sodaß Ihr Browser die BPM-Raten anzeigt, damit Sie nur die Musiktracks laden können, die zur BPM-Rate passen.

Um die Musikdateien in einem Ordner zu analysieren, wählen Sie die Musikdatei(en) im Dateienbereich aus und rechtsklicken diese mit Ihrer Maus (oder Ctrl + Mausklick in Mac OS, bei Nutzung einer Mac-Maus mit nur einem Button): Ein Pop-up-Menü **Scan for BPMs** fordert Sie auf die BPM der gewählten Musikdatei(en) zu anlysieren.



Führen Sie die BPM-Analyse vor und nicht während einer Party aus!
Die BPM-Analyse benötigt Zeit (1 Stunde für 120 Musikdateien), so daß der Beginn einer BPM-Analyse Ihrer gesamten Musikbibliothek direkt vor Beginn einer Party eine sehr schlechte Idee ist. Sie sollten demnach die Analyse vorher durchführen: Es ist wirklich einfach, denn Sie können Ihre komplette Festplatte analysieren, ohne dabei vor Ihrem Computer zu hocken während VirtualDJ 6 LE TC die Musikdateien analysiert. Da die BPM-Analyse sehr CPU-belastend ist, ist Mixen während VirtualDJ 6 LE TC Ihre Bibliothek analysiert nicht zu empfehlen, denn Ihr Computer reagiert nicht so schnell wie er sollte.

Die BPM-Softwareanalyse ist normalerweise akkurat aber in einigen Ausnahmefällen ist die Kalkulation der BPM-Rate nicht korrekt: Manchmal ist die kalkulierte BPM-Rate doppelt oder nur halb so schnell, wie die wirkliche BPM-Rate (der BPM-Analyzer könnte im Track nur einen Beat

von Zwei zählen oder einen Zwischentakt als Beginn eines neuen Beats ansehen). Sollte Ihre Datei nicht ordnungsgemäß analysiert worden sein, können Sie dies durch die manuelle Eingabe der BPM-Rate korrigieren.

Falls eine Musikdatei nicht analysiert ist, laden Sie die Datei zum Analysieren auf ein Deck und Sie können deren BPM-Rate rechts neben dem Künstlernamen in der VirtualDJ-Anzeige ersehen.

Anzeige BPM-Rate



Sie können die BPM-Rate in zwei Bereichen sehen:

- Nach der Dateianalyse werden die BPM-Raten im Browserbereich angezeigt,
- Wenn Sie eine Musikdatei laden, wird die BPM-Rate auf dem betreffenden Deck rechts neben dem Künstlernamen angezeigt.

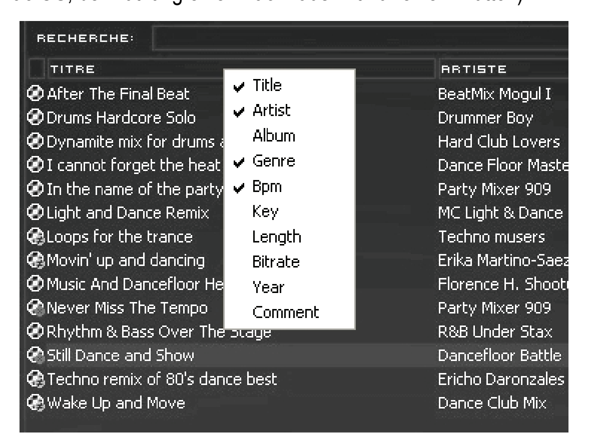
iv) Information auf Musiktracks

Textinformationen, die in jeder Musikdatei eingefügt sind, nennt man einen “Tag”: Audiodateien werden allgemein automatisch mit dieser Information versehen, wenn Sie eine Audio-CD via iTunes oder Windows Media Player auslesen (kopieren) aber auch wenn Sie MP3-Dateien erwerben. Der Tag beinhaltet Songtitel, Künstlername, Komponistenname, Albumname, Musikgenre und das Aufnahmejahr der Musik.

Nachdem Sie Ihre Musikdateien mit VirtualDJ analysiert haben, wird die BPM-Rate dem Tag hinzugefügt.

Anpassen der Tag-Anzeige

Sie können die auswählen, welche Felder des Musiktags Sie sich im Musikbrowser anzeigen lassen wollen, indem Sie auf die Musikbrowser-Überschrift mit Ihrer Maus rechtsklicken (oder Ctrl + Mausklick in Mac OS, bei Nutzung einer Mac-Maus mit nur einem Button).



Sie können die folgenden Tags anzeigen: **Title** (Titel), **Artist** (Künstler), **Album**, **Genre**, **Bpm**, **Key** (Tonart), **Length** (Länge), **Bitrate**, **Year** (Jahr), **Comment** (Kommentar).

v) Sortieren der Musikdateien

Sie können Ihre Musikdateien nach jeder Tag-Bezeichnung (durch Songnamen, Künstlernamen, BPM, Muskgenre...) sortieren, indem Sie auf die Überschrift des relevanten Tags klicken.

vi) Suchen

Sie können auch mittels des **Search**-Feldes nach Songs suchen: Geben Sie einfach eine Buchstabenfolge in dieses Feld ein.



VirtualDJ 6 LE TC zeigt alle Musikdateien mit dieser Buchstabenfolge in ihren Tags im Dateienbereich an.



Sie können aber auch einen Suchbereich definieren, indem Sie auf das runde Icon auf der rechten Seite des Suchfeldes klicken.

6) ABSPIELEN EINER AUDIODATEI

a) Laden und abspielen einer Audiodatei

Nachdem Sie eine Audiodatei in Ihrem Musikbrowser ausgewählt haben, gibt es zwei Wege wie Sie diese auf ein Deck laden können.

i) Doppelklicken Sie die Datei im Browserbereich

- Falls ein Deck gestopt ist oder pausiert, wird die Datei automatisch auf dieses Deck geladen.
- Sollten beide Decks spielen, wird die Datei nicht geladen.

*ii) **Drag&Drop** (Ziehen&Ablegen)*

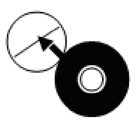
- Wählen Sie die zu ladende Datei, ziehen diese zum Zieldeck und legen sie darauf ab.

Wenn Sie eine Datei ziehen, wird der Cursor zu einer Disc mit einem Symbol, das anzeigt ob Sie in der Lage sind diese Datei auf dem entsprechenden Deck abzulegen.

- Das folgende Symbol zeigt an, daß Sie die Datei auf dem Deck ablegen können:



- Das folgende Symbol zeigt an, daß Sie die Datei nicht auf dem Deck ablegen können (entweder spielt bereits ein Song auf diesem Deck oder der Cursor befindet sich außerhalb des Drag&Drop-Bereiches):



Wenn ein Song bereits auf dem Deck abgespielt wird, auf das Sie versuchen eine Datei zu laden, wird eine Meldung angezeigt, die besagt, daß bereits ein Song auf diesem Deck gespielt wird und Sie werden gefragt, ob Sie sich sicher sind, daß Sie diesen stoppen wollen. Klicken Sie auf **Yes** oder **No**, um zu bestätigen oder abzubrechen.

b) Play und Pause Buttons

Im Timecode-Modus sind die Play und Pause Buttons in der VirtualDJ Software nicht länger aktiv. Sie müssen demnach:

- Den Play/Pause Button an Ihrem CD Player oder Turntable zum Starten oder Stoppen eines Audiotracks drücken.

c) Unterstützte Formate

i) *Dateierweiterungen*

VirtualDJ 6 LE TC unterstützt die meisten digitalen Audioformate, wie MP3 (PC/Mac), AAC (PC/Mac), AIFF (Mac), WAV (PC), WMA (PC), OGG (PC) und CD-Audio.

ii) *DRM-geschützte Dateien*

VirtualDJ 6 LE TC kann keineDateien mit DRM-Schutz abspielen. Falls Sie DRM-geschützte AAC oder MP4 Dateien erworben haben, besteht die Lösung darin, die Musikdateien auf eine Audio-CD zu brennen und dann mit dieser Audio-CD - anstatt der Dateien mit DRM-Schutz - in VirtualDJ 6 LE TC zu mixen.

iii) *Falls Sie ein Problem mit einem Audioformat haben*

Falls Sie eine dieser Audioformate nicht abspielen können, vergewissern Sie sich, daß der Codec für dieses Format auf Ihrem Computer installiert ist. Falls Sie zum Beispiel eine AAC-Datei nicht abspielen können, stellen Sie sicher, daß iTunes auf Ihrem Computer installiert ist, denn der AAC Codec wird durch iTunes installiert.

d) Vorhören und Bewegen innerhalb eines Musiktracks

Sie können einen Musiktrack zum Vorhören über Ihren Analogmixer auswählen und sich innerhalb des Tracks zum Festlegen der richtigen Position bewegen.

- Drücken Sie für das in Frage kommende Deck den Play Button an Ihrem CD Player oder Turntable und Sie können mit Ihren Kopfhörern ab der derzeitigen Position in den Track reinhören.
- Bewegen Sie sich im Track durch Drehen Ihrer timecoded CD oder Schallplatte. Dies ermöglicht Ihnen eine präzise Kontrolle: Bewegen Sie die timecoded CD oder Schallplatte rückwärts und vorwärts und Sie können die Bewegung im Waveform-Fenster sehen.

e) Nuztung eines Cuepoints

Ein Cuepoint (auch Einsprungspunkt genannt) ist eine Markierung einer Position innerhalb des Tracks, an dem das Abspielen für das Publikum einsetzen soll. Damit starten Sie das Abspielen genau am richtigen Punkt und vermeiden somit Rhythmusunterbrechungen.

i) *Plazieren eines Cuepoints*

Mit einem CD Player können Sie einen Cuepoint auf dem CD Player setzen (falls der CD Player über einen **Cue** Button verfügt). Mit einem Turntable haben Sie keinen Cuepoint.

Nachdem die Musikdatei auf einem Deck geladen wurde, hören Sie diese nur für sich selbst vor (über Kopfhörer) bis Sie zu der Position kommen, an der Sie den Cuepoint setzen wollen. Drücken Sie dann den **Cue** Button (an Ihrem CD Player) an dem Punkt, den Sie als Cuepoint setzen wollen.

7) EINSTELLEN DES PITCH

Es ist die Aufgabe eines DJs das Publikum mit tanzbarer Musik zu versorgen, daß heißt:

- Auswahl von Musik, die zum Publikum paßt,
- Beibehaltung eines Tanzrhythmus mit einer guten Stimmung und die Vermeidung einer Rhythmusunterbrechung durch Musikpausen oder bemerkbare BPM-Änderungen,
- Die Übergänge zwischen den Songs für Tänzer zu erleichtern. Sie sollten, wenn möglich, immer eine Synchronisation des aktuell gespielten Tracks mit dem folgenden Track durchführen: Diese Synchronisierung nennt man Beat-Matching (oder Taktanpassung).

Beat-Matching besteht aus der Anpassung der Abspielgeschwindigkeit von Track B bis zu dem Moment an dem die Beats (oft durch Drum oder Bass markiert) im gleichen Rhythmus wie bei Track A kommen. Sie erreichen dies durch 3 Schritte:

- Wenn Track A abgespielt wird,
- Mixen Sie Track B im gleichen Rhythmus wie Deck A zusammen,
- Wenn Sie das Abspielen von Deck A stoppen und nur noch Track B spielt, behalten die Tänzer den gleichen Tanzrhythmus.

Falls die BPM-Raten zweier Musiktracks zu unterschiedlich sind, können Sie diese synchronisieren indem Sie die BPM-Rate des zweiten Tracks halbieren oder verdoppeln, so daß der Beat des zweiten Tracks als Beat 1 von 2 des ersten Tracks – oder umgekehrt – zur gleichen Zeit spielt. Typischerweise können Sie einen 75 BPM Musiktrack mit einem anderen Track mit 75 BPM oder mit 150 BPM synchronisieren.

a) Einstellen des Pitch im Timecode-Modus

Im Timecode-Modus sollten Sie die Pitch-Fader in der VirtualDJ Software nicht mit der Maus bewegen: Der einzig gute Weg den Pitch im Timecode-Modus zu verändern, ist der, den Pitch direkt am CD Player oder Turntable selbst zu justieren.

Falls Sie den Pitch-Fader in der VirtualDJ Software mit Ihrer Maus – anstatt den Fader Ihres CD Players oder Turntables zu nutzen – bewegen, entspricht die Position des Pitch-Faders der VirtualDJ Software nicht der Position des Pitch-Faders auf Ihrem physikalischen Gerät und ist dementsprechend irreführend und zu vermeiden.

Umgekehrt, falls Sie den Timecode-Modus ausschalten, müssen Sie die Pitch-Fader der VirtualDJ Software nutzen und nicht die Ihrer Turntables oder CD Player.

b) Pitchgrad

In VirtualDJ 6 LE TC können Sie den Pitchgrad auf 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% oder 100% einstellen.

c) Pitchkalibrierung

Sie müssen in VirtualDJ 6 LE TC den gleichen Pitchgrad wie auf Ihrem Turntable/CD Player einstellen. Andernfalls passen die Bewegungen der Pitch-Fader in VirtualDJ nicht mit den Bewegungen der Pitch-Fader Ihrer Turntables oder CD Player zusammen.

Der Pitchgrad in VirtualDJ 6 LE TC kann durch Doppelklicken auf den Prozentwert – angezeigt über dem Pitch-Fader – verändert werden.

Um den Pitch zu kalibrieren:

- Stellen Sie die Pitch-Fader auf Ihren Turntables oder CD Playern direkt in die mittige Position.
- Stellen Sie die Pitch-Fader für beide Decks in der VirtualDJ Software direkt in die mittige Position.

Falls Sie einen Pitch-Fader für ein Deck in der VirtualDJ Software bewegen, ist dieses nicht länger mit Ihrem Turntable oder CD Player synchron, bis Sie eine erneute Kalibrierung vornehmen.

d) Pitchkontrollen

Die VirtualDJ 6 LE TC Software beinhaltet 4 Kontrollen pro Deck zum Regeln des Pitch:

- Pitch-Fader,
- Pitch-Bend Minus und Plus Buttons (die Pfeile unter dem Pitch-Fader): Ermöglicht die stufenweise Einstellung des Pitch,
- Pitch-Resetbutton (rechts neben dem Pitch-Fader): Stellt den Pitch stufenweise auf den vorgegebenen Wert der Audiodatei zurück (auf 0.0% Pitchvariation).
- **SYNC** Button (rechts neben dem Play Button in VirtualDJ).

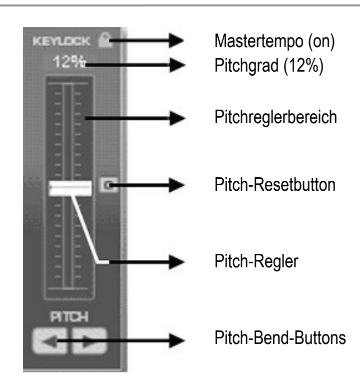
Der Pitch-Zähler, über dem Pitch-Fader, zeigt den Pitch-Wert (die %tuale Variation des Pitch, bezogen auf die Originalgeschwindigkeit der Audiodatei) an. Doppelklicken auf den Pitch-Zähler verändert den Pitchgrad zwischen 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% und 100%.

i) Übersicht Pitch-Fader

Der Pitch-Fader verlangsamt oder beschleunigt die Musikabspielgeschwindigkeit.

Im Timecode-Modus müssen Sie die Pitch-Fader ausschließlich auf Ihrem Turntable oder CD Player bewegen (d. h. Sie dürfen die Fader nicht mit Ihrer Maus in der VirtualDJ Software bewegen. Andernfalls passen die Bewegungen der Pitchfader in VirtualDJ nicht mit den Bewegungen der Pitch-Fader Ihrer Turntables oder CD Player).

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
ITALIANO
ESPAÑOL



Keylock = Mastertempo

Das Keylock-Icon repräsentiert die Mastertempofunktion in VirtualDJ 6 LE TC: Ist die Mastertempofunktion an, wird die Tonhöhe der Musik durch Bewegen der Pitch-Fader nicht verändert. Dies ist nützlich beim Beschleunigen oder Verlangsamen eines Tracks unter Beibehaltung der gleichen Tonhöhe – so, als wenn die Musiker die Musik schneller oder langsamer spielen würden!

⚠ Bitte beachten Sie, daß bei einigen anderen DJing Softwareapplikationen der Keylock nicht dem Mastertempo entspricht.

Pitchgrad

Der Pitchgrad ist die prozentuale Geschwindigkeitsvariation, die Sie mit dem Pitch-Fader erreichen können: Ein Pitchgrad von 12% bedeutet, daß die obere Position des Pitch-Faders in VirtualDJ einer 12%gen Verlangsamung der Abspielgeschwindigkeit entspricht. Wohingegen die untere Position des Pitch-Faders einer 12%gen Beschleunigung der Abspielgeschwindigkeit entspricht (eine 100 BPM-Rate wird zu einer 88 BPM-Rate wenn Sie den Fader nach oben bewegen und zu 112 BPM, wenn Sie den Fader nach unten bewegen).

Der Pitchgrad in VirtualDJ 6 LE TC kann durch Doppelklicken auf den Prozentwert – angezeigt über dem Pitch-Fader – verändert werden.

Je niedriger der Pitchgrad ist, desto höher ist die Präzision des Pitch-Faders: Ein langsamer Pitchgrad macht den Pitch-Fader präziser, limitiert aber Ihre Wahl auf Musiktracks, deren BPM nahe bei der BPM des bereits geladenen Musiktracks liegen.

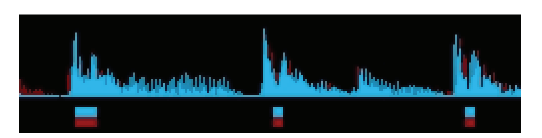
Bewegen des Pitch-Faders auf Ihrem Turntable/CD Player im Timecode-Modus

Wenn Sie den Pitch-Fader auf Ihrem Turntable oder CD Player bewegen, können Sie diese Aktion auf vier Wegen verfolgen:

- Sie hören die Änderung der Musikabspielgeschwindigkeit.
- Der Pitch-Fader in der VirtualDJ Software bewegt sich.
- Der BPM-Zähler in VirtualDJ verändert sich.
- Das Scrollen der Musik-Waveform wird langsamer oder schneller.

Beatmarkierungen in VirtualDJ
In der VirtualDJ Waveform wird jeder Beat (Takt) durch ein kleines Rechteck oder Quadrat - auch Beatmarkierungen genannt - unter der Waveform markiert:

- Wenn die Beatmarkierungen beider Musktracks deckungsgleich sind, sind die Tracks synchronisiert.
- Wenn die Beatmarkierungen beider Musktracks nicht deckungsgleich sind, sind die Tracks nicht synchronisiert.



Pitch-Bend Buttons (Pitch-Bend Minus und Pitch-Bend Plus)
Die Pitch-Bend Minus und Pitch-Bend Plus Buttons verlangsamen/beschleunigen die Abspielgeschwindigkeit des auf einem Deck geladenen Musiktracks.

Die Pitch-Bend Aktion entspricht nicht der Pitch-Fader Aktion, denn die Pitch-Bend Aktion ist temporär: Wenn Sie den Pitch-Bend Button loslassen kehrt die Abspielgeschwindigkeit des Musiktracks wieder stufenweise zur vorherigen Geschwindigkeit zurück. Pitch-Bend ist demnach so etwas wie “elastische” Einstellung.

Nutzen von Pitch-Bend
Um eine Taktanpassung zweier Musikdateien vorzunehmen:

- Setzen Sie beide Musikdateien mittels des Pitch-Faders auf die gleiche BPM - und
- Gleichen die Beats eines Tracks mit denen des anderen Tracks durch Verlangsamung oder Beschleunigung mittels der Pitch-Bend Buttons ab.

Pitch-Bend Aktion in VirtualDJ
Wenn Sie die Pitch-Bend Minus und Pitch-Bend Plus Buttons drücken:

- Hören Sie die Änderung der Musikabspielgeschwindigkeit.
- Das Scrollen des Tracks in der Waveform wird schneller oder langsamer.
- Jedoch bleibt der VirtualDJ BPM-Zähler unverändert.

ii) SYNC Button in VirtualDJ (= Beat-Match)

⚠ Wenn Sie im Timecode-Modus sind, sollten Sie den **SYNC** Button der VirtualDJ Software nicht nutzen. Andernfalls entsprechen die Pitch-Einstellungen auf Ihrem Turntable oder CD Player nicht länger den Pitch-Einstellungen in der Software.

Durch Klicken eines **SYNC** Buttons auf einem Deck in der VirtualDJ Software, wird der Beat, der auf diesem Deck geladenen Musik mit dem Beat der Musikdatei des anderen Decks sofort synchronisiert: Diese Beat-Matchingfunktion ist schnell und leicht.

Sie können einen Musiktrack mit einem anderen mittels des **SYNC** Buttons synchronisieren, solange die BPM-Differenz beider Tracks in der Begrenzung des Pitchgrades liegt. Der Pitchgrad ist die Prozentzahl, die überhalb des VirtualDJ Pitch-Faders angezeigt wird und repräsentiert die Pitchvariation wenn der Fader seine Ober- oder Untergrenze erreicht.

Um bei zwei Tracks, deren BPM-Differenz den größten Pitchgrad übersteigt (z. B. Anpassung eines 140 BPM Audiotracks an einen 100 BPM Audiotrack, was einer 40 %gen Differenz zwischen den beiden Tracks entspricht und höher als der höchste Pitchgrad von 33% ist), eine Beatanpassung vorzunehmen, können Sie:

- Erstens die Geschwindigkeit des Referenztracks einstellen: Z. B. Änderung des Tracks von 100 BPM auf 110 BPM,
- Dann den anfallenden 140 BPM Track der neuen Geschwindigkeit (110 BPM) des Referenztracks anpassen.

Trademarks
Hercules® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Guillemot Corporation S.A. VirtualDJ® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Atomix Productions. Apple®, das Apple Logo, Mac OS® und iTunes® sind eingetragene Markenzeichen von Apple Computer, Inc. Intel® und Pentium® sind eingetragene Markenzeichen von Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® XP, Vista und 7 sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen oder Markennamen werden hierdurch ausdrücklich anerkannt und befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer. Illustrationen nicht verbindlich. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorhergehende Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein.

EU-Konformitätserklärung
Dieses Produkt entspricht der Richtlinie 89/336/EWG des Rates vom 3. Mai 1989 zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit, wie es von der Richtlinie 93/68/EWG verändert wurde. In einer häuslichen Umgebung kann dieses Gerät Radiostörungen hervorrufen, die der Benutzer durch entsprechende Schritte jedoch vermeiden kann.

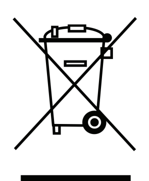
Copyright

Ausschlußerklärung
Guillemot Corporation S.A. behält sich das Recht vor, Angaben in diesem Handbuch jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Die Informationen in diesem Dokument werden als korrekt und zuverlässig angesehen. Dennoch übernimmt Guillemot Corporation S.A. weder für die Benutzung noch für die Verletzung von Patenten oder Rechte Dritter, die durch die Nutzung resultieren, die Verantwortung. Dieses Produkt kann auch in einer Light- oder OEM-Version für PC-Integratoren vorliegen. Einige Funktionen, die in diesem Handbuch beschrieben werden, können auf einige Versionen des Produktes nicht zutreffen. Meist finden Sie auf der Installations-CD eine **README.TXT**-Datei dazu, welche die Unterschiede zwischen dem vorliegenden Produkt und der Beschreibung im Handbuch aufzeigt.

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung
WICHTIG: Lesen Sie die Vereinbarung bitte sorgfältig, ehe Sie die Software öffnen und installieren. Durch Öffnen der Software-Verpackung erklären Sie sich mit den Bedingungen dieser Vereinbarung einverstanden. Die Software in dieser Verpackung ist lizenziert, wird nicht verkauft, und ist ausschließlich zu den Bedingungen der vorliegenden Lizenzvereinbarung erhältlich. Sollten Sie mit den nachfolgenden Bedingungen nicht einverstanden sein, müssen Sie die Software mit dem kompletten Inhalt der Verpackung innerhalb von 15 Tagen dort zurückgeben, wo Sie sie erworben haben.
Die VirtualDJ Software (fortfolgend als „Software“ bezeichnet) von Atomix Productions ist durch Copyright geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Bezeichnung „Software“ bezieht sich auf jedwede Dokumentation und Zubehör, einschließlich Treibern, ausführbaren Programmen, Bibliotheken und Datendateien. Die Lizenz zur Benutzung der Software wird ausschließlich dem Käufer erteilt. Der Lizenzinhaber erklärt sich außerdem mit den Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung einverstanden, sofern sie das Copyright und alle anderen Eigentumsrechte Dritter an der Software, Dokumentation und Zubehör in der Softwareverpackung betreffen.
Atomix Productions behält sich das Recht vor, diese Lizenz zu entziehen, wenn irgendeiner der in der vorliegenden Vereinbarung dargelegten Bedingungen nicht entsprochen wird.

Lizenz:
1. Die Lizenz wird nur dem Käufer selbst gewährt. Atomix Productions hält alle Titel und das Eigentum an der Software und behält sich alle Rechte vor. Dem Lizenzinhaber ist nicht gestattet, irgendeines der hiermit gewährten Rechte zu verlassen oder hierfür Unterlizenzen zu gewähren. Die Weitergabe der Lizenz ist gestattet, vorausgesetzt, der Weitergebende behält keinen Teil bzw. keine Kopie der Software zurück, und der Empfänger akzeptiert die Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.
2. Der Lizenzinhaber darf die Software stets nur an einem einzigen Computer nutzen. Der maschinell lesbare Teil der Software darf auf einen anderen Computer übertragen werden, vorausgesetzt, er wurde zuvor vom ersten Computer gelöscht, und wenn ausgeschlossen werden kann, daß die Software an mehr als einem Computer genutzt werden kann.
3. Der Lizenzinhaber erkennt den Copyright-Schutz der Atomix Productions an. Der Copyright-Vermerk darf weder von der Software entfernt werden, noch von einer Kopie davon, noch von irgendeiner Dokumentation, schriftlich oder elektronisch, die mit der Software geliefert wurde.
4. Der Lizenzinhaber hat das Recht, eine Sicherheitskopie des maschinell lesbaren Teils der Software herzustellen, unter der Bedingung, daß alle Copyright- und Eigentumsvermerke ebenfalls kopiert werden.
5. Mit Ausnahme der Fälle, in denen es die vorliegende Vereinbarung ausdrücklich erlaubt, ist weder dem Lizenzinhaber Folgendes erlaubt, noch darf Dritten Folgendes erlaubt werden: Die Software Dritten auszuhändigen oder zugänglich zu machen; Die Benutzung der Software für ein Netzwerk, Mehrfach-CPU, Mehrbenutzer oder Time-sharing-Arrangements zu ermöglichen, wenn die Benutzer nicht jeweils Lizenzinhaber sind; Die Software in irgendeiner Form zu verändern oder zu kopieren; Irgendeinen Versuch zu unternehmen, die Software in irgendeiner Form auseinander zunehmen, zu dekompilieren oder zu verändern, oder irgend etwas zu unternehmen mit dem Ziel, grundlegende Informationen zu erhalten, die bei normaler Nutzung der Software nicht sichtbar werden; Kopien oder Übersetzungen des Benutzerhandbuchs anzufertigen.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muß an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.
Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.
Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.
Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.